INSTRUCCIONES «ALTA TENSION»

TODOS LOS FORMATOS

CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER.
Amstrad: CTRL + ENTER.
C-64: Pulsa SHIFT y RUN/STOP, luego PLAY en el reproductor.
MSX: RUN «CAS»:

CONTROLES

	Arriba	Abajo	Izq.	Der.	Disp.
SPECTRUM	Q	A	O	P	M
C-64	—	—	—	—	—
AMSTRAD	Q	A	O	P	Espac.
MSX 64k	Q	A	O	P	Espac.

	Joys.	PAUSA	Fin	Empezar	Sonido
SPECTRUM	KEMP INT. II Cursor	1	3 & 4	DISP.	2
C-64	Port 2	—	—	f 7	—
AMSTRAD	Si	ESC	CTRL ESC	DISP.	—
MSX 64k	Si	ESC	STOP	DISP.	SELECT

En las versiones que tienen teclas redefinibles no se pueden usar las teclas 1-5 y ciertas teclas de control, ya que se usan para algunas funciones especiales.

EL JUEGO

Eres James Bond..., como tal debes pasar por ocho niveles pegando tiros hasta que llegues a enfrentarte con el

malvado traficante de armas Brad Whittaker. El general Koskov, agente doble de la KGB, ayuda a Bond durante sus aventuras, pero debe ser vigilado por si le traiciona. Una vez que hayas destruido las fuerzas de Whittaker, tu misión está cumplida y la bella Kara ¡es tuya!

Nivel 1: Gibraltar. Bond comienza sus aventuras con una prueba de las defensas de Gibraltar. Debe medirse con las fuerzas especiales de las SAS armado solamente con una pistola que dispara pintura. Ya que sólo es una batalla falsa... o eso parece al menos. Ten cuidado por si alguno de los SAS se toma las cosas en serio e intenta matarte.

Nivel 2: El Conservatorio de Música Lenin. Puedes conseguir sacar al desertor Koskov de las garras del KGB sin dañar a los pacíficos ciudadanos que escuchan el concierto. Koskov te seguirá, pero serás tú el que debes defenderle de los francotiradores que aparecen por todas partes. Sácale de allí lo antes que puedas.

Nivel 3: El Oleoducto. Debes de evadirte con Koskov de las atentas miradas de los trabajadores del oleoducto y enviar a Koskov por las tuberías. ¡Ojo con los guardias y con las roturas de las tuberías!

Nivel 4: La Mansión. Has logrado rescatar a Koskov, pero alguien quiere que vuelva. Han enviado al matón Necros para raptarle. Necros va vestido de repartidor de leche e intentará lo que sea para conseguir su objetivo.

Nivel 5: La Feria. Debes encontrarte con tu agente, pero Necros te ha seguido y tiene órdenes de matarte.

Nivel 6: Tánger. Tu misión es encontrar de nuevo a Koskov; te encontrarás luchando por tu vida en los tejados de Tánger.

Nivel 7: El Complejo Militar. Estás atrapado en el centro de Afganistán, en una base soviética. Pero para 007 no hay problemas. ¡Cuidado con las fuerzas enemigas!

Nivel 8: La casa de Whittaker. Al fin consigues enfrentarte al «cerebro» del enemigo: Brad Whittaker. Suelta todas sus armas contra ti, pero debes seguir luchando hasta la victoria.

CONTROLES

Los movimientos del joystick son los habituales. Para que Bond se agache pulsa el botón de disparo, mientras mueves el joystick hacia arriba o hacia abajo.

ARMAS ADICIONALES

Entre cada uno de los ocho niveles Q ha dado a Bond la oportunidad de recoger un arma u objeto que le puedan ayudar en la misión siguiente. Desafortunadamente sólo uno de los objetos disponibles te será útil en el siguiente nivel. Sólo tienes 5 segundos para decidirte. Usa el joystick o las teclas cursoras para marcar el arma que desees y pulsa el botón de disparo para seleccionarla.

SELECCIONAR ARMA DURANTE EL JUEGO

Para seleccionar el arma especial durante la partida mueve el punto de mira hasta la parte inferior derecha de la pantalla. En el panel verás el arma que actualmente tienes en uso. Si pulsas disparo cambiarás de ese arma a la adicional. Vuelve a la zona principal de juego. Ahora Bond ya puede usar su nueva arma. Nota: Algunas armas sólo se pueden usar una vez. Si seleccionas un objeto que no puede ser usado como arma, Bond sigue con su Walther PPK para disparar, pero el objeto queda activado. Entre los objetos disponibles están: bazokas, granadas, gafas de visión nocturna, plumas y cigarrillos, dispara-misiles, un gorro duro, bombas, morteros, etc., dispara-misiles.